



Dimensión:



“Los emoticones”

Para reflexionar...

- ¿Qué emociones expresan los jóvenes a través de las tecnologías de la información?
- ¿Cómo reconocen qué emoción representa cada emoticón?
- ¿Cuántas palabras conocen y usan para referirse a sus emociones?

Nuestro objetivo:

Identificar diferentes emociones y ampliar el vocabulario emocional de una forma divertida a través de las tecnologías de información.

Condiciones y materiales deseables:

Se necesitan aparatos que permitan usar “emoticones” (“íconos” o caritas que expresan diferentes emociones) como teléfonos celulares, computadoras o tabletas.

Paso a paso:

1. Lo ideal es trabajar por parejas, con un teléfono celular o computadora por pareja. Si no hay muchos aparatos, se puede trabajar en grupos de tres o cuatro personas.
2. El docente les explica que van a hacer un juego. Se trata de identificar qué emoción expresa cada emoticón de los que existen en los mensajes de texto, en *Whatsapp*, en *Facebook* o en el correo electrónico.
3. Los estudiantes escogen qué van a analizar (*Facebook*, mensajes de texto, entre otros) y van apuntando las emociones que reconocen en cada emoticón: alegría, sorpresa, tristeza, aburrimiento, alivio, etc.
4. Uno de los puntos más importantes es que los estudiantes discutan entre ellos cuando no esté claro qué emoción está representada.
5. La pareja que tenga la lista más larga de emociones y pueda justificar por qué escogió cada emoción será la ganadora.

Para terminar...

¿Cómo será una mejor persona?, ¿cómo seremos una mejor comunidad?

Hay evidencia de que muchas personas utilizan un vocabulario en español muy limitado. Esto es consistente respecto al vocabulario emocional. Poseer un vocabulario emocional amplio, está asociado a mayores niveles de bienestar y mejores relaciones interpersonales. Este ejercicio promueve la identificación y uso de una gama de vocablos para referirse a la vida emocional.



Con esta actividad también podemos desarrollar habilidad(es) específica(s) como: empatía.

Recuerda consultar las referencias de las actividades Construye T en nuestro sitio www.sems.gov.mx/construyet

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en el programa.

Para trabajar con:
Estudiantes

Tiempo de planeación:
5 min.

Duración estimada:
10 min.

Habilidades generales en entrenamiento



Habilidades específicas en entrenamiento

